

제로게임

1. 가정

- 1) 게임 참여자는 4 이하의 수를 목표치로 설정한다.
- 2) 게임 참여자는 2 이하의 수만을 배팅할 수 있다.
- 3) 게임은 어느 쪽이던 5점을 달성하면 끝난다.
- 4) 게임은 플레이어의 공격으로 시작된다.

2. 변수

- 1) player_bet : 플레이어가 배팅한 수를 담는 변수
- 2) player_target : 플레이어가 정한 목표치를 담는 변수
- 3) computer_bet : 컴퓨터의 랜덤 숫자(배팅)를 담는 변수
- 4) computer_target : 컴퓨터의 랜덤 숫자(목표치)를 담는 변수
- 5) player_score : 플레이어의 점수를 담는 변수
- 6) computer_score : 컴퓨터의 점수를 담는 변수
- 7) turn : 차례를 정하는 변수(0 = 플레이어)

의 차례, 1 = 컴퓨터의 차례)